

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 03-193074

(43)Date of publication of application : 22.08.1991

(51)Int.Cl.

A63F 1/02

(21)Application number : 01-333373

(71)Applicant : EPOTSUKUSHIYA:KK

(22)Date of filing : 22.12.1989

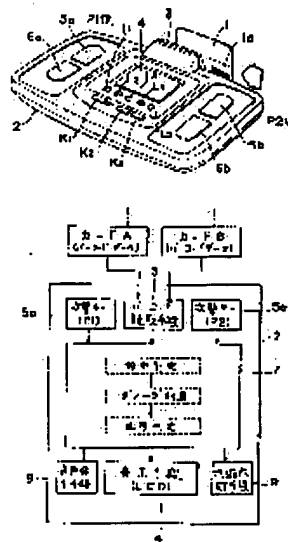
(72)Inventor : HARA HIROSHI

(54) CARD GAME TOY

(57)Abstract:

PURPOSE: To generate a tense situation since quick judgement is rendered fitting in the tempo of offence and defence and to attain strategy and fair judgement by reading data in a card with a bar code, and rendering judgement for victory/ defeat by making the cards fight mutually according to the data.

CONSTITUTION: On the card 1, the data of, for example, an offensive power, a defensive power, and a life power, etc., are displayed in the bar codes 1a. The card game toy 2 is provided with reading means 3 to read the bar code 1a only by passing the card 1 in a moment, a liquid crystal display 4 that is a victory/defeat display means, and a computer. The computer 7 is also equipped with the functions of a storage means which stores the data of the card A and the card B to fight with each other by reading with the bar code reading means 3, a first attack judging means to judge the first attack of a fighting card according to the data, a hit judging means to judge the hit or no hit when an offensive side depresses an offensive key 5a or 5b, a damage calculation means to calculate the damage of a defensive side card, and an existence judging means to judge existence by verifying whether the life power of the defensive side card goes to zero.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

⑫ 特 許 公 報 (B 2)

平5-30475

⑬ Int. Cl.³

A 63 F 1/02
1/18

識別記号

Z

庁内整理番号

8907-2C
8907-2C

⑭ 公告 平成5年(1993)5月10日

請求項の数 2 (全6頁)

⑮ 発明の名称 カードゲーム玩具

⑯ 特 願 平1-333373

⑰ 公 開 平3-193074

⑱ 出 願 平1(1989)12月22日

⑲ 平3(1991)8月22日

⑳ 発 明 者 原 洋 東京都台東区駒形1丁目12番3号 株式会社エボック社内

㉑ 出 願 人 株式会社エボック社 東京都台東区駒形1丁目12番3号

㉒ 代 理 人 弁理士 羽村 行弘

審 査 官 小 野 忠 悦

㉓ 参 考 文 献 特開 昭62-266089 (JP, A) 特開 昭63-40589 (JP, A)
特開 昭57-148965 (JP, A) 特開 昭51-80432 (JP, A)
特開 昭54-54748 (JP, A) 特開 昭56-148369 (JP, A)
実公 昭52-40867 (JP, Y1) 実公 昭63-24941 (JP, Y2)

1

2

① 特許請求の範囲

1 必要なデータをバーコード表示したカードの
バーコード読取手段と、該読取手段で読取った対
戦データを記憶する記憶手段と、該記憶手段で記
憶された対戦データのうち、一方を攻撃側、他方
を守備側とする先攻判定手段と、前記データに従
ってカードを対戦させるときに攻撃側が押す攻撃
キーと、該攻撃キーを押したときに守備側カード
のダメージを計算する計算手段と、該計算手段で
計算されたダメージと守備側カードのデータとで
計算し生存を判定する生存判定手段と、該生存判
定手段による判定結果を表示する勝敗表示手段と
を備えたことを特徴とするカードゲーム玩具。

2 前記生存判定手段が、守備側カードを生存と
判定したときに攻撃側と守備側を交代させる攻撃
交代手段を備えている特許請求の範囲第1項記載
のカードゲーム玩具。

発明の詳細な説明

〔産業上の利用分野〕

この発明はバーコードによりカードの持つデー
タを読み取り、そのデータに従ってカードとカード
を対戦させて勝敗判定を行うカードゲーム玩具に
関するものである。

〔従来の技術〕

従来からカードに絵、文字、記号を記入し、そ
のカードに性格や強さを与え、そのデータに従つ
てカードとカードを見せ合つて対戦させて勝敗を
決する遊びがある。この遊びに使用されるカード
には流行マンガのキャラクターが記入されるために
人気の高いキャラクターが記入されたカードは子供
達によつて競つて集められる。

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記遊びはジャンケンと同じよ
うにカードを出し合い、カードの記入の絵、文字
等を子供達が自分で読取り、本等に照らして性格
や強さを判定して勝敗を決するため、判定に時間
が掛かるから攻撃防御のテンポが遅くなり、ゲー
ムに緊迫感がない。しかも、手持ちのカードの出
し方の戦術性も少ないため、遊びの面白さにも欠
けた。

この発明は上記の点に鑑み、攻撃防御のテンポ
に合わせて判定が早く出るために緊迫感があり、
戦略性や判定の公平性があるカードゲーム玩具を
提供することを目的としている。

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するため、この発明は必要な
データをバーコード表示したカードのバーコード
読取手段と、該読取手段で読取った対戦データを

記憶する記憶手段と、該記憶手段で記憶された対戦データのうち、一方を攻撃側、他方を守備側とする先攻判定手段と、前記データに従ってカードを対戦させるときに攻撃側が押す攻撃キーと、該攻撃キーを押したときに守備側のカードのダメージを計算する計算手段と、該計算手段で計算されたダメージと守備側カードのデータとで計算し生存を判定する生存判定手段と、該生存判定手段による判定結果を表示する勝敗表示手段とを備えたことを特徴とするカードゲーム玩具を提供するものであり、また、前記生存判定手段が、守備側カードを生存と判定したときに攻撃側を守備側と交代させる攻撃交代手段を備えているカードゲーム玩具を提供するものである。

〔実施例〕

次に、この発明を添付図面に示す一実施例に基づいて説明する。

第1図は本願カードゲーム玩具本体の外観斜視図である。図において、1はカードで、該カード1は必要なデータ、例えば攻撃力、守備力及び生命力などのデータがバーコード1aにより表示されている。このカードには対戦させるカード（キャラクターカード）の他、該キャラクターカードの能力を補う武器カード（攻撃力アップ可）、防具カード（守備力アップ可）及びアイテムカード（生命力アップ可）などを併用することもある。

2は本願カードゲーム玩具で、該カードゲーム玩具2の上縁（奥）側（手前側でもよい）にはカード1を矢印方向に瞬間的に通過させるのみでバーコード1aを読取れる赤外線フォトセンサー等からなる読取手段3が設けられている。また、ほぼ中央部には勝敗表示手段である液晶ディスプレイ（LCD）4が設けられている。

前記ディスプレイ4の左側P1には、攻撃キー（バトルキー）5aとパワーアップキー6a、右側P2には攻撃キー5bとパワーアップキー6bがそれぞれ設けられている。

また、ディスプレイ4の下縁（手前）側には攻撃側か守備側かの指示や攻撃表示などを示す豆球（LED）L₁～L₃が配列され、更に、その下側には電源スイッチK₁、セレクトキーK₂、セレクトキーK₃が配列されている。

前記ディスプレイ4は第2図示の如く構成されている。

〔B1〕〔B2〕〔B3〕〔COM〕はゲームの種類を示している。〔B1〕～〔B3〕はカード対カードの2人ゲームの種類を、〔COM〕はカードとコンピュータとの対戦を示している。

〔バトル〕〔▲▲▲〕〔MISS〕〔▲▲▲〕〔パワー〕の文字及び記号のうち、〔バトル〕及び〔パワー〕は点滅により攻撃側にキーの選択を指示し、押されたキーが攻撃キーであれば、〔バトル〕は点灯し、〔パワー〕は消える。〔MISS〕はカード入力ミスや後記する命中判定に際してバズレた場合などを示す。〔▲▲▲〕の記号は攻撃又はパワーアップ時の強さを示す。

『P1入力』の文字の右側と、『P2入力』の文字の左側に『1880』『880』『180』とあるのは、前記カード1のバーコード1aから読取つた生命力〔HP〕、攻撃力〔ST〕、守備力〔DF〕を示している。また、〔ダメージ〕は攻撃に対する相手側（守備側）のダメージ値を表示し、〔VS〕は1対1とか、2対2の如く対戦人数を表示する欄である。

第3図は本願カードゲーム玩具の構成を示すブロック図である。図において、7はマイクロコンピュータで、該コンピュータ7はバーコード読取手段3により対戦させるカードAとカードBのデータを読取って記憶する記憶手段と、該データに従って対戦カードの先攻を判定する先攻判定手段と、攻撃側が攻撃キー5a又は5bを押したときに命中かハズレかを判定する命中判定手段と、守備側カードのダメージを計算するダメージ計算手段と、守備側カードの生命力〔HP〕が零か否かを検証して生存判定を行う生存判定手段とを機能上兼ね備えている。

8は予めコンピュータ7に記憶された音データに従って必要な音を発生させる音声発生手段、9は攻撃側や攻撃表示などを行う豆球L₁～L₃の点滅及び点灯手段である。

次に、上記実施例の遊び方を第4図及び第5図に示すフローチャートを参照して説明する。

まず、電源スイッチK₁をONする（ステップ401）と、ディスプレイ4には初期画面（ステップ402）が表れる。該画面にはゲームの種類や対戦人数などのモード設定の指示が表れる。この指示に基づいてセレクトキーK₂を押してモード設定する（ステップ403）。この場合、ゲームモード

5

(3)

6

が初期値のままで良い場合、即ち、後記するカード入力があると、前記ステップ403は省略される。

次いで、ディスプレイ4の『P1入力』の文字が点滅し、P1側により順番にカード入力を指示する。この指示に従ってP1側は手持ちカードAを入力する(ステップ404)。この場合、入力ミスがあると、ミス音が鳴り、ディスプレイ4には[MISS]が表示される。

正規な入力があると、カードAのデータがコンピュータ(記憶手段)7に記憶されると同時に、ディスプレイ4には、例えば、

生命力[HP]=1880

攻撃力[ST]=880

守備力[DF]=180

の如く表示される(ステップ405)。

次に、画面が切り替わり、『P2入力』の文字が点滅する。これによりP2側が手持ちのカードBを入力(ステップ406)する。このカードBのデータは前記同様にコンピュータ(記憶手段)7に記憶され、かつ、ディスプレイ4にそのデータが表示される(ステップ407)。

なお、武器カードや防具カード等を併用する場合には前記「ステップ407」に続いて行われるがここでは省略する。

しかる後、セットキーK_sをONする(ステップ408)と、セット音とともにディスプレイ4の『P1, P2入力』が消え、豆球L₁とL₂が交互に点滅し、ゲームスタートメロディが流れてゲームスタート(ステップ409)となる。

次いで、第5図に移行する。ゲームスタートによりマイクロコンピュータ(先攻判定手段)7が作動し、カードAとカードBのデータに従って対戦カードの先攻判定(ステップ501)を行う。この判定は例えば比較定数を比べて大きい方を先攻とする如くし、その結果は前述の如く点滅している豆球L₁とL₂のどちらか1つを点灯させることにより表示される。

上記判定において「P1側先攻」となったときは、P1側の者は攻撃キー5aをONする(ステップ502)。これによりディスプレイ4には前記[バトル]の文字が表れ、バトル音が鳴ると同時に豆球L₁~L₂が攻撃側から守備側へ流れるように点滅する、攻撃表示(ステップ503)が行われる。

また、攻撃キー5aのONによりコンピュータ(命中判定手段)7は「命中」か、「はずれ」かを判定する(ステップ504)。この判定のためにコンピュータ7には予め命中率がデータとして入力されている。

上記判定が「はずれ」であれば、はずれ音とともにディスプレイ4の[ダメージ]欄に『0』の「ハズレ表示」(ステップ505)をする。その後、攻撃権がP2側に移る。即ち、豆球L₁とL₂の点灯が入れ替わり、攻撃交代(ステップ506)となる。

一方、コンピュータ(命中判定手段)7の判定結果が「命中」であればメロディ音が鳴ると同時に、コンピュータ(ダメージ計算手段)7が、守備側(P2側)のダメージを計算(ステップ507)し、[ダメージ]欄にダメージ値を表示(ステップ508)する。

しかして、コンピュータ(生存判定手段)7は守備側(P2側)の「生命力値」から「ダメージ値」を減算し、HP=0を検証し、生存判定(ステップ509)を行う。この結果、HP=0であるときは、ゲームは終了(ステップ510)となり、ゲーム終了音を鳴らすとともに勝者側『P1入力』(又は『P2入力』)の文字を点滅させるなどにより勝敗を表示(ステップ511)することとなる。

これとは逆に、HP>0であるときは、攻撃交代(ステップ506)に戻る。

次いで、P2側が攻撃となるから、P2側の者は攻撃キー6aを押すことにより、上記ステップ502~ステップ511が繰り返される。

なお、上記フローチャートでは複数枚のカード同士で対戦させ、自分の生命力が0になるまで次の敵と戦うゲームについては図示していないが、このような種類のゲームでは、HP=0でゲームは終了させず、対戦カードの交換だけとなる。

また、上記フローチャートではP1側、P2側の「攻撃」と、相手側(守備側)の生命力を零にする戦いをのみ示したが、「攻撃権」に代えてパワーアップキー6a, 6bが使えるようにしたり他の武器カード、防具カード、アイテムカード等が使えるようにしてもよい。

〔発明の効果〕

以上の如く、この発明は必要なデータをバーコ

ード表示したカードのバーコード読取手段と、該読取手段で読取った対戦データを記憶する記憶手段と、該記憶手段で記憶された対戦データのうち、一方を攻撃側、他方を守備側とする先攻判定手段と、前記データに従ってカードを対戦させるときに攻撃側が押す攻撃キーと、該攻撃キーを押したときに守備側カードのダメージを計算する計算手段と、該計算手段で計算されたダメージと守備側カードのデータとで計算し生存を判定する生存判定手段と、該生存判定手段による判定結果を表示する勝敗表示手段とを備えたことを特徴としているから、カードとカードとの攻撃防御の判定がテンポがよく、迅速、的確に出されるために、対戦に緊迫感があり、しかも戦術性や判定の公平性があるなどの優れた効果を奏するものである。

また、前記生存判定手段が、守備側カードを生存と判定したときに攻撃側と守備側を交代させる攻撃交代手段を備えているから、先の対戦時の緊

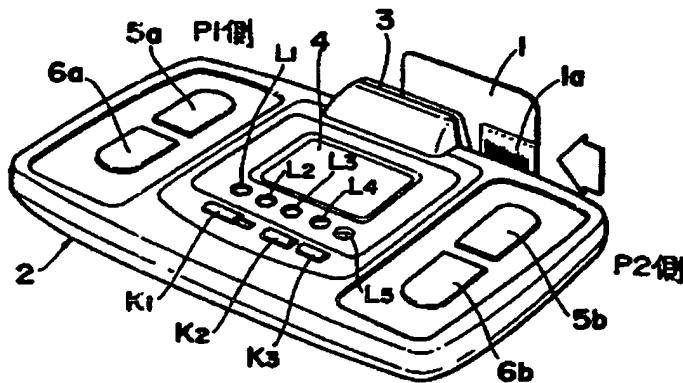
迫感や面白さが継続できるものである。

図面の簡単な説明

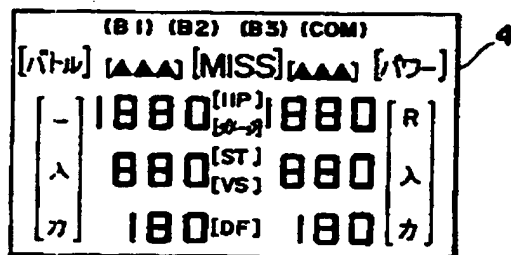
第1図は本願カードゲーム玩具本体の外観斜視図、第2図はディスプレイの構成図、第3図は本願カードゲーム玩具の構成を示すブロック図、第4図及び第5図は遊び方を示すフローチャートである。

1……カード、1a……バーコード、2……本願カードゲーム玩具、3……バーコード読取手段、4……勝敗表示手段であるディスプレイ(LCD)、5a、5b……攻撃キー(バトルキー)、6a、6b……パワーアップキー、7……マイクロコンピュータ、8……音声発生手段、9……点滅及び点灯手段、K₁……電源スイッチ、K₂……セレクトキー、K₃……セットキー、L₁～L₅……豆球(LED)、P1……ディスプレイの左側、P2……ディスプレイの右側。

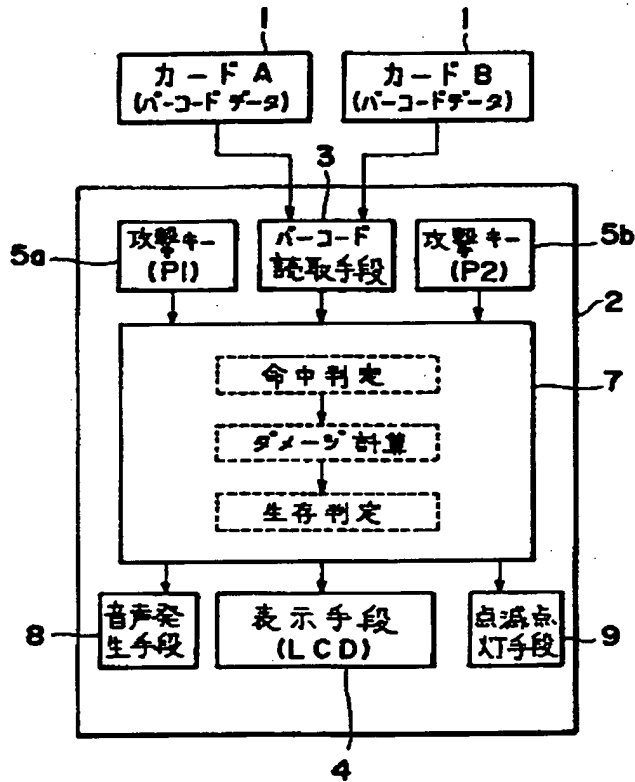
第1図



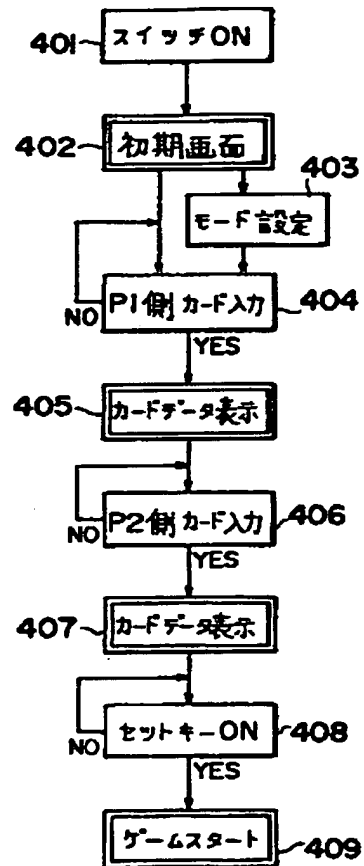
第2図



第3図



第4図



第5図

